Traducido del ruso al español - www.onlinedoctranslator.com

Guía - instrucciones para el juego Towerlands

Prefacio

¡Hola, todos! Mi nombre es Stanislav, soy el líder del clan Hijos de la Anarquía. Recordando las dificultades y dificultades de elegir al comienzo de mi viaje en el juego, decidí escribir esta guía para responder las preguntas de los jugadores novatos de la manera más simple posible. Aclaro enseguida, no me considero un gurú de este juego, aquí no he donado más que comprar una Cuenta Pro, juego con un iPhone, por lo que estoy privado de la oportunidad de utilizar programas auxiliares. Todo lo escrito a continuación es solo mi opinión subjetiva y experiencia del juego, lo que me llevó a un paso sin pareja de hasta más de 5000 oleadas. Creé especialmente una nueva cuenta, por lo que la guía estará enriquecida con una buena parte de capturas de pantalla para la conveniencia de la percepción de la información. Si tiene alguna pregunta, puede preguntarme personalmente en telegram @ skarnaukhov89 ¡Disfrute de su conocimiento!

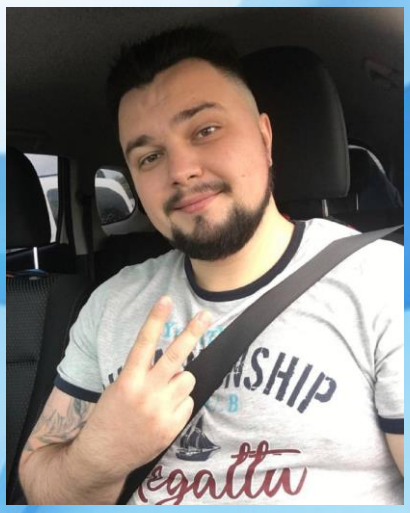


Tabla de contenido (para la comodidad de estudiar la guía, haga clic en capítulo de interés en la tabla de contenido):

Clanes, ¿por qué son necesarios en el juego? 3

La vista final del conjunto superior de unidades...... 5

Primeras y principales compras en el juego. .... nueve

Biblioteca (orden de nivelación de habilidades)..... ..... once

Artefactos..... 12

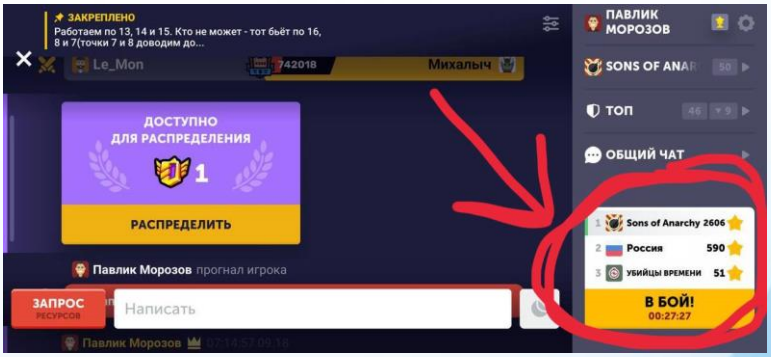
Clanes, ¿por qué son necesarios en el juego?

Has alcanzado el nivel 20 y puedes unirte al clan. Respondamos a la pregunta: "¿Por qué necesito un clan cuando puedes jugar solo?" Este juego tiene una mecánica bastante primitiva, y todo el interés del juego se manifiesta precisamente en los eventos del clan. + obtienes bonificaciones significativas por estar en un clan. Cada clan tiene su propio "bombeo" o "beneficios", que cada miembro del clan recibe + bonificaciones por participar en los eventos del clan. Más sobre ellos.

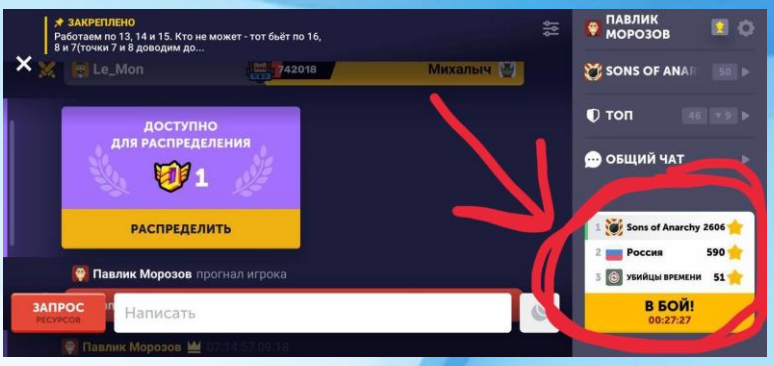
¿Qué tipos de eventos de clanes existen?

a) Evento con llaves y cofre

El evento comienza el miércoles a las 09:00, hora de Moscú, y dura exactamente las 24 horas (1 día) hasta el jueves a las 09:00. Para participar en este evento, debes ir a tu clan (imagen de arriba) y hacer clic en "Iniciar ataque" (imagen de abajo)

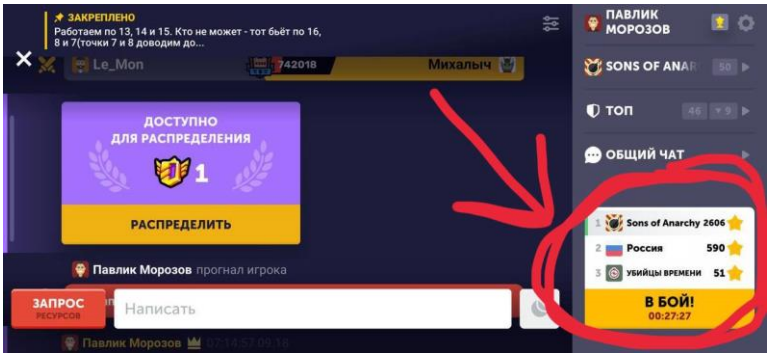


Necesitas hacer 5 ataques exitosos. Enfriamiento (tiempo de espera para el próximo ataque): 60 minutos. Por cada ataque obtienes llaves. Resulta que, idealmente, se puede obtener un máximo de claves (9 piezas para 5 ataques exitosos) en 300 minutos + tiempo de ataque. El objetivo es recoger 450 llaves. 50 miembros del clan * 9 llaves de cada uno = 450 llaves. El nivel de la recompensa depende de cuánto hayas recolectado por todo el clan de llaves. La recompensa no es mala, especialmente para un principiante, así que trata de hacer siempre los 5 ataques.



b) Evento "Guerra de clanes"

"Guerra de clanes": un evento que comienza a las 18.10 hora de Moscú y termina el domingo a las 12.10 hora de Moscú. Siempre que su clan esté en el servidor RU.



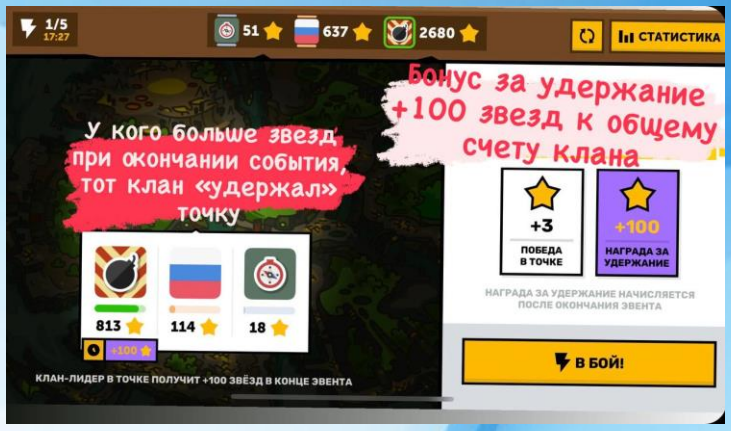
La guerra en sí es la aparición de un mapa separado en el que hay 16 puntos. Cada punto tiene sus rivales, que deberán ser derrotados. Tipos de oponentes en los puntos: pasar una ola, pasar una ola con jefes, capturar un castillo, portales (arqueros, magos, invocadores).

Cada punto tiene su propio "valor": 1 * estrella, 2 * o 3 *.

Tienes "energía" para realizar ataques. Al principio, se dan 5 puntos de energía. 1 energía se restaura en 30 minutos.

Resulta ideal: ir cada 2 horas y 30 minutos (enfriamiento de 5 ataques) y llevar a cabo estos ataques. Los más activos usan despertadores para mayor comodidad. También puedes comprar 3 recargas de energía para cristales. 1 reposición - 20 cristales. 2 reposición - 50 cristales. 3 reposición - 100 cristales.

Máximo de estrellas usando 3 intentos adicionales de cristales: 309 estrellas (asumiendo ataques de solo 3 * puntos)



C) Mejoras (bonificaciones) de las habilidades del clan

A continuación, solo daré un ejemplo de las bonificaciones que recibirá su cuenta si es miembro de un clan con habilidades mejoradas.

Como puede ver, un jugador que es miembro de un clan recibe bonificaciones bastante tangibles que puede usar para actualizar su cuenta y atravesar las islas y capturar castillos.

Las formas de obtener experiencia en el clan son las siguientes:

+ 3 experiencia CARAVANA

+ 3 ISLAS de experiencia

+ 1 experiencia por cada ola pasada

+ 20 por el cofre de portales que abres

+ 10 por un cofre con tareas

Por completar eventos de clanes con llaves y guerra de clanes, según el nivel de recompensa.

¡¡¡Atención!!!

+ 10/20 por casi todos los juegos en la isla Tauren. Más rentable
la opción de bombear tu clan

La vista final del conjunto superior de unidades.

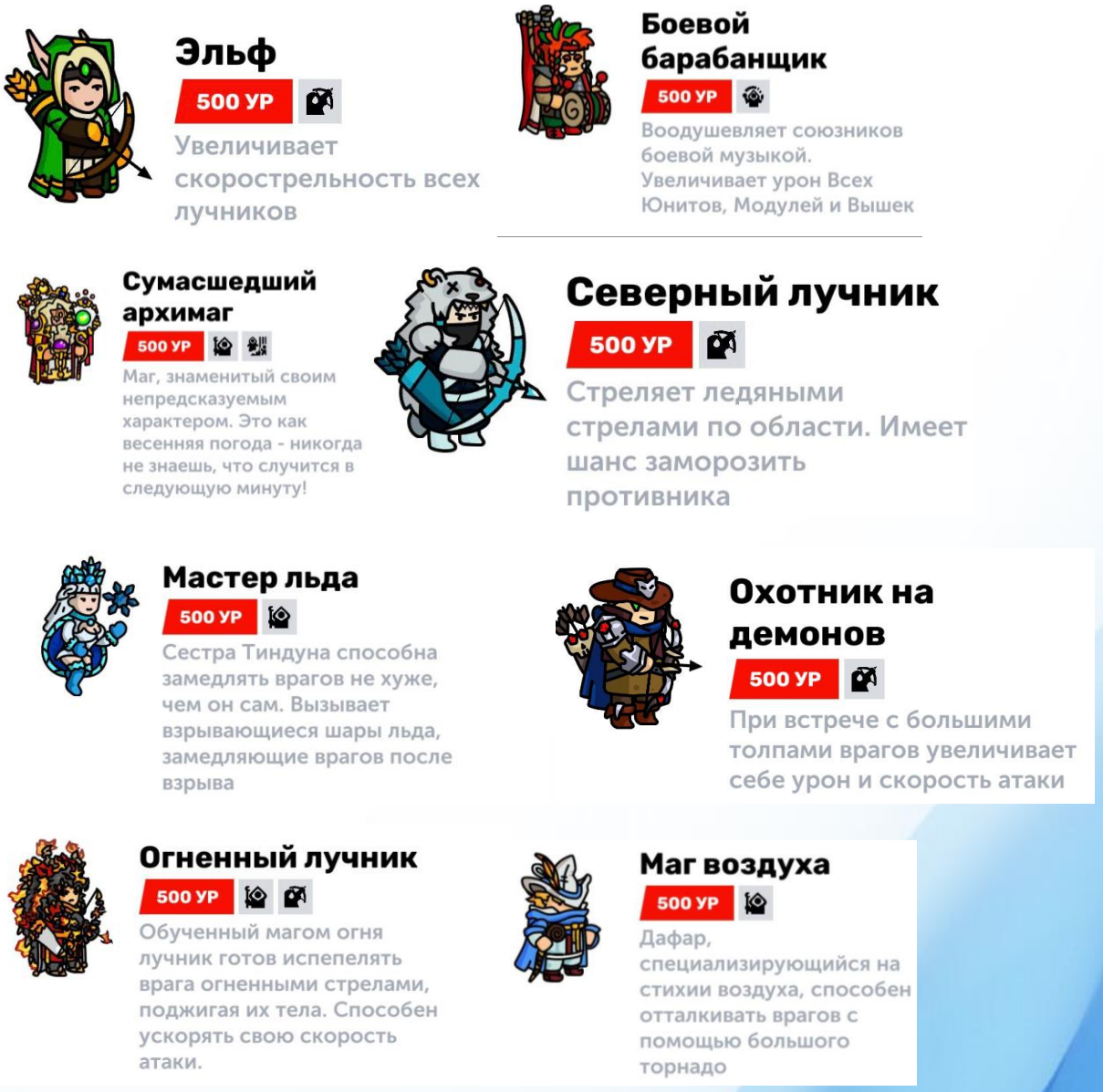
Entonces. Presento a su atención mis mejores unidades por las que luchar. Se basa, nuevamente, en la ausencia de unidades donadas por rublos y la conveniencia del bombeo. Fui con ellos a la ola 5400, podría haber continuado, pero solo en el momento en que el equilibrio se construye de tal manera que los problemas comienzan en las guerras de clanes. ¿Quiere actualizar más? No hay problema. Descarga las torres. En general, las siguientes son las reglas básicas de las unidades.

¡El tambor siempre está arriba! Siempre balanceando primero. Esta es la mejor unidad del juego considerando los beneficios de sus beneficios.

Al menos 1 unidad de control está siempre contigo (mago del viento o archimago), después de la ola 3000 es deseable que ambos estén sentados en la torre.

Les muestro una foto de las tapas. Si no tiene esta unidad, puede reemplazarlos de manera segura con otros (aún no ha recibido ninguna unidad, o la principal que tiene en el bombeo) a continuación se presentan aquellos con quienes puede reemplazarlos sin dolor.

2 palabras sobre unidades de torre



Elfo: jugamos a través de arqueros, el elfo dará el aumento más significativo de daño. ¿Está en la ola?

Drummer: lea las reglas básicas, la parte superior es la parte superior. ¿Está en la ola?

Air Mage - Control. Repulsivo, lo que ayuda a tener tiempo para destruir enemigos. ¿Está en la ola?

Archimago: tiene la capacidad de control superior "pared de hielo", puedes controlarla con las manos. Elija una habilidad y espere un área estrecha de derrota, si no aparece, cancele y elija nuevamente. ¿Está en la ola?

Northern Archer: ataque de área, daño lento y decente. ¿Está en la ola?

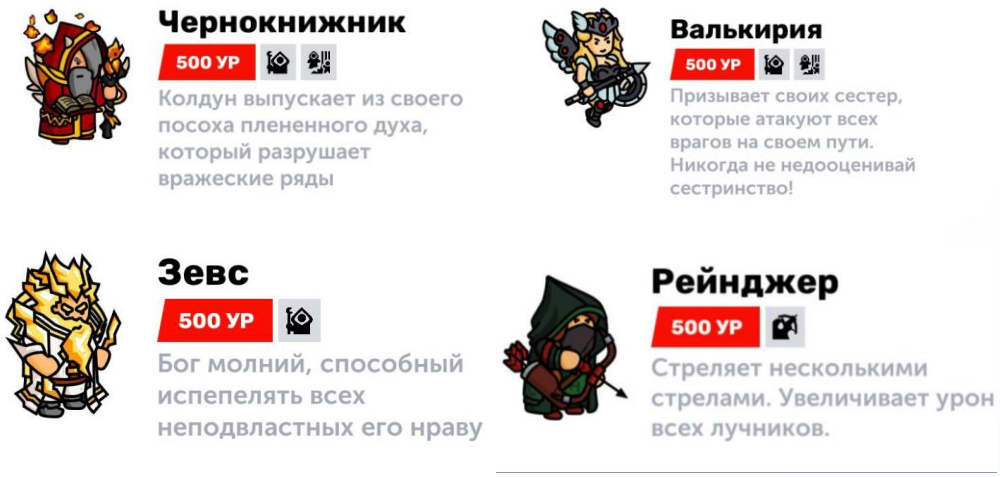
El Ice Master es una unidad mágica de primer nivel. Daño colosal + ralentización de la habilidad. Adecuado incluso para montar arqueros. Obtenido en la tienda PVP de la ciudad.

El Cazador de demonios es la unidad de arquero superior. Daño colosal + mayor velocidad de ataque para ti. Obtenido en la tienda PVP de la ciudad.

Fire Archer es el mejor daño por unidad. Sin él, los jefes son muy difíciles de superar. Cuesta 400 cristales.

¿Quién puede reemplazar el conjunto de gama alta?

Si no tiene ninguna de las unidades en la parte superior (no descargó, no compró, está en el bombeo), puede tomarlas y reemplazarlas con CUALQUIER unidad de esta lista. Siguiendo las reglas desde el principio. Las unidades a continuación serán útiles para portales de todos modos, así que no temas descargarlas, el oro no se desperdiciará.



Warlock es un gran invocador de la tierra. El truco es que lanza sus demonios directamente a los enemigos. No se pierde tiempo en la promoción de los reclutas.

La Valquiria es una invocadora de primer nivel contra el aire. Obtiene un teletransporte, que también mejora la efectividad de las Valquirias.

Zeus es una buena unidad para el daño de los magos. Al aumentar la velocidad de ataque, aumenta significativamente el daño.

Ranger no es una unidad muy buena para la base, pero atacar a múltiples enemigos + será útil en el portal del arquero

Elite Commander / Old Paladin / Spearman son buenas unidades de invocación. Útil en el portal de invocador.

Módulos. Solo hay 2 opciones.
Top - cañón mágico para olas pasajeras / arqueros para castillos y pvp

Centro - Metralla / Lanzador de flechas / Orbe mágico. ¿Tener dinero? Luego el cañón de la oscuridad.

Abajo: solo placas de blindaje.

¡No se devan los sesos! No hay otras opciones y es poco probable que las haya. De todos modos, no vale la pena descargar los módulos. Además de las hojas de armadura, más sobre ellas más adelante.

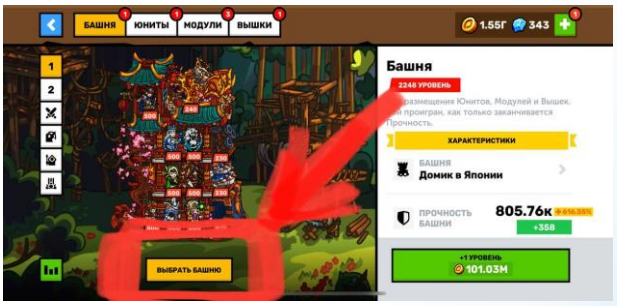
Primeras y principales compras en el juego.

Este juego tiene una gran cantidad de héroes y todo tipo de bonificaciones, tanto por dinero real como por cristales, que se pueden obtener físicamente sin gastar dinero. Primero, echemos un vistazo a las 2 compras de cristal requeridas.

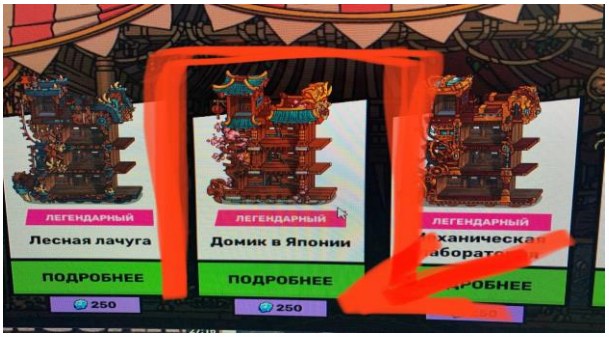
Torre "Casa en Japón"

1. Vaya a la pestaña "Torre".

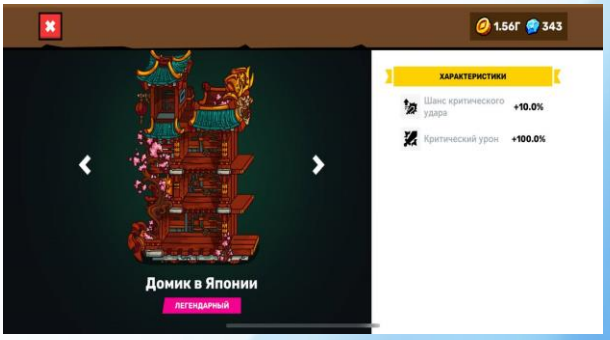
2. Haga clic en "Seleccionar una torre".



3. Desplácese hacia la derecha hasta la torre.



4. Las bonificaciones de la torre son las mejores del juego.

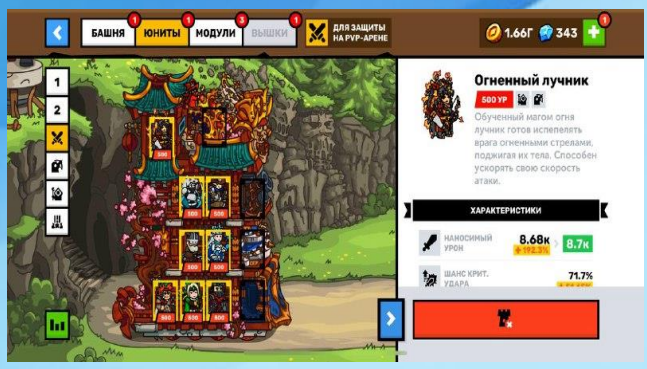


Unidad "Arquero de fuego"

1. Vaya a la pestaña "Torre".

2. Haga clic en "Unidades".

3. Desplácese hasta "Arquero de fuego" 4 OL - el mejor daño a 1 enemigo / castillo



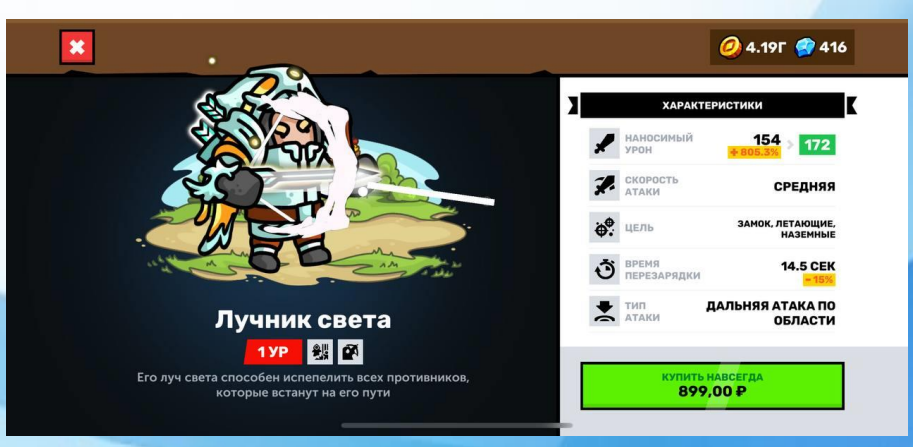
Una cabaña en Japón y un arquero de fuego son los únicos cristales que vale la pena comprar. A continuación, echemos un vistazo a las 2 únicas compras con dinero real que valen la pena.

Compra "Reproductor PRO"

La primera compra con dinero real, que cuesta su propio dinero, es la compra de un reproductor PRO. Pierde la necesidad de mirar anuncios dolorosamente, tiene un autoboy constantemente, siempre tiene la oportunidad de jugar a velocidad x2. Juntos, esto brinda un gran aumento en la velocidad y la comodidad de la agricultura + si tiene un teléfono inteligente Android
- compre una cuenta profesional, instale el clicker más simple y funcionará.
La ola y el oro crecerán muy rápidamente. Te lo aseguro. Jugué en el iPhone, pero incluso en él (sin autoclicker), la velocidad de bombeo fue enorme.

Para comprar, espere tal promoción. Además de la cuenta PRO regular, recibirá otros 300 cristales y algo de oro.

Compra de la unidad "Archer of Light"



La belleza de esta unidad es el tipo de ataque de área, el arquero y la obtención de beneficios tanto de la torre del artillero como de la torre de magos + invoca unidades, lo que la hace útil tanto en el portal del invocador como en el portal de tiro con arco. Unidad superior.

Todas las demás compras de cristales y con dinero real son situacionales, más adecuadas para aquellos que ya no necesitan guías y solo mejoran sus escandalosos logros en el juego en un 1-3% del resultado actual. En mi humilde opinión

Biblioteca (orden de nivelación de habilidades)

Es posible que no profundice en esta pregunta, debido al hecho de que en este momento, si ha estado jugando durante mucho tiempo y durante mucho tiempo, habrá bombeado todas las habilidades en la biblioteca, incluso docenas de puntos de habilidad adicionales lo harán. acumularse. Pero para mayor comodidad, describo el orden y la secuencia de extracción que utilicé. Inmediatamente describiré la lógica de por qué decidí bombear solo esto.

El orden de bombeo de habilidades en la biblioteca (hay 3 pestañas, si estás en 1 pestaña y no ves ninguna habilidad, no te preocupes, bombea lo que escribí al máximo y se abrirá la siguiente habilidad):

1 Oro (en realidad, el recurso más importante en este juego) Experiencia

2 (bombearemos más rápido, nos volveremos más rápidos

3 Daño por golpe crítico (+ 200% en la nivelación máxima, gran aumento de daño) Velocidad de

4 ataque de la unidad (+ 40% en la nivelación máxima, gran aumento de daño)

5 Oro de castillos capturados (una decisión controvertida, pero me ayudó al principio, cuando no jugaba con tanta frecuencia como ahora, en el futuro, los castillos por supuesto no traen mucho oro)

6 Daño del arquero

7 Daño de mago

ocho Alcance de ataque de la unidad (el alcance ayudará a pasar olas)

nueve Tiempo de recuperación de las habilidades (para reducir el tiempo de recuperación del soplador de viento y el archimago)

10 de daño a goblins - no-muertos - orcos - ladrones (puedes en este orden, el máximo Tuve un problema frecuente durante el paso con los duendes y con los muertos vivientes)

11 Velocidad de ataque de los módulos (para torre mágica y aturdimiento más frecuente enemigos)

Fuerza de 12 torres

13 Bomba adicional a tiro

14 Por último, pero no menos importante, las habilidades restantes para torres y daño de módulos.

Este orden es mi sentido subjetivo de la lógica de este juego. Seguramente una de las tapas se balanceó de manera diferente, pero yo las balanceé así y todo salió bien.

Artefactos

Aquí todo es sencillo. Primera regla. Crea artefactos solo en una fragua de nivel 10.

Segundo. Tirando ejemplos de los mejores artefactos. Lucha por ellos. Todo. No se preocupe por eso. Todo depende de la aleatoriedad salvaje. La embarcación de gama alta puede abandonar la primera embarcación, la de gama alta puede no abandonar durante todo un año.

Reglas simples:

+ al oro

+ oportunidad critica

+ daño crítico

+ daño de los magos (daño del arquero de fuego, arquero de la luz, maestro del hielo, arquero del norte)

+ daño al jefe

Estas son las mejores estadísticas. Colecciónalos. Es mejor golpear el babero: daño en la cerradura.